DREAM™ WARRIOR



YOU DON'T DIE, YOU JUST WAKE UP!

THE FOCUS

The world of the future knows no physical wars, only DREAM WARS! They are just as lethal! Victims lose their minds instead of their lives! Which is worse?

World Power is no longer held by governments, instead Mega Corporations decide world fate. They, in turn, are controlled by the FOCUS!

The Focus Fellowship has total control over their own Corporation. Little is known of their activities except that they have the collective ability to focus DEMONS from the DARK SIDE into the dreams of any unfortunate who gets in their way!

Now that World Power is theirs, the competition between the differing Focus Fellowships has become intense, they all want to be Master Focus, they all want absolute POWER! Meanwhile the world is slowly going insane.

Resistance groups still exist and whilst the Focus was busy fighting amongst itself, four astral scientists known as ASMEN made a break-through in human dream control. They secretly conducted an experiment using pulsar neutrons, and successfully found a way to combat the Focus' most powerful weapon – the DREAM DEMON!

Their success was short lived – three of the Asmen were discovered and are now suffering the torment of OCULAR, the greatest DREAM DEMON of them all.

Enter the dreams of your colleagues, find and destroy the OCULAR, the six eyed monster who is sending your friends and the world's hope, into the maelstrom of insanity! You only have one chance, once you leave their dreams the Focus will find YOU!

YOU are the fourth Asman. You are the DREAM WARRIOR!

OCULAR

Ocular has linked the dreams of the trapped Asmen and imprisoned their Psychic Images. Two of them are trapped within separate blocks of the offices of Megabuck Inc. The third is within the world of the Wyrm, a planetoid two-headed snake. Demi-demons roam through all dreams, Ocular himself, hides in wait within his own blackness!

Within one of the dreams there is a Black Hole – the doorway into the realm of Ocular. This is the entrance to the final battle and can only be gained when the psychic images of the three dreamers have been recaptured from Ocular's Demi-Demons. Once this realm is entered there is no going back! Each of Ocular's six eyes must be blasted shut before the Demon and the power source for the Focus is finally destroyed!

If you wake up the Dream is Over!

LOADING INSTRUCTIONS

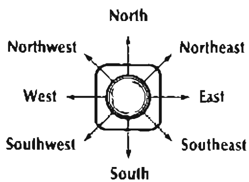
CBM 64/128 DISK:
Type LOAD"*",8,1 and press RETURN.
CBM 64/128 CASSETTE:
Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder.
SPECTRUM 48/128K/+2 CASSETTE:
Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.
SPECTRUM +3 DISK:
Turn on the computer, insert disk and press ENTER. Game will load automatically.
AMSTRAD CPC CASSETTE:
Press CTRL and small ENTER key. Press PLAY on the cassette recorder.
AMSTRAD CPC DISK:
Type RUN"DISK and press ENTER. Game will load and run automatically.
IBM PC AND COMPATIBLES
At A> prompt type DREAM and press RETURN.

COMMODORE CONTROLS

On Game Screens:
F1 – PAUSE GAME (FIRE to continue)
F3 – QUIT GAME (Only when GAME PAUSED)
On Title Screens:
F5 – SELECT KEYBOARD/JOYSTICK
F7 – TOGGLE GAME DEMO'S ON/OFF
The full TITLE MUSIC can be heard by switching the DEMO'S off.

JOYSTICK CONTROL

JOYSTICK Port 2 (Rear Port) C64



Fire Button to FIRE

Moving the joystick in any of the above directions will move the player in the same direction provided that the game allows such a move. This will depend upon the screen currently being played.

Spectrum, Kempston and Interface II are recommended.

KEYBOARD CONTROL

IBM

Z – Left	SPACE BAR – Fire
X – Right	P – Pause
@ – Up	Q – Quit
? – Down	F1 – Allows user to reboot to DOS.

C64

X – Left
C – Right
; – Up
/ – Down
RETURN – Fire

SPECTRUM

Z – Left	SPACE BAR – Fire
X – Right	P – Pause
L – Up	Q – Quit
· – Down	

AMSTRAD

Z – Left	SPACE BAR – Fire
X – Right	P – Pause
L – Up	Q – Quit
, – Down	

THE GAME

THE DREAM HOPPER

Access to the dreams is via a DREAM HOPPER. You will materialise from this at the start of the game. It can be used to jump from dream to dream at any time, provided there is sufficient hopper energy – if not you will dematerialise, lose all the hopper energy stored and immediately return to the same dream.

The hopper is activated automatically when you move beneath the three hopper balls, images of the dreamers will then be shown in the dash panel. When the dreamer you require is displayed press FIRE to enter his/her dream.

A Dream Jump discharges all of the hopper's energy and must be recharged before it can be used again. Hopper energy is indicated on the lower right of the dash panel.

FLOOR PADS

Movement around Megabuck Inc. is restricted by energy gates, they each have two toggling floor pads, both of which must be switched off in order to pass through.

SLEEP SAFES

To remain a Dream Warrior you must be asleep! Within the wall safes are DEEP SLEEP draughts. Take them as required. The only snags are that you need a SAFE ACCESS CARD and must be able to find a safe in the first place!

The depth of your sleep is indicated on the lower left of the dash panel.

LIFTS

Access to the levels within Megabuck Inc. is via lifts. To use them a LIFT ACCESS CARD must be held.

The type of card held is shown on the top right of the dash. One card may be held at a time, cards may be used once only. Obtaining a new card replaces the existing one.

DEMI-DEMONS

BLUE PSY-GLOBES

When cracked open by your fire power or by colliding with you, the psy-globes release a pod which contains a small part of the entrapped DREAMER'S PSYCHIC IMAGE. For every two pods collected a CHARACTER of the dreamer's image is added to the dash panel. These images must be completed for the three dreams to allow access to Ocular's realm.

GREEN SAT-GLOBES

The inner pods provide the energy for the DREAM HOPPER in all dreams.

RED PIN-GLOBES

The inner pods provide SAFE ACCESS CARDS on the WYRM planetoid where they give increased SLEEP DEPTH.

GREY CLAW-GLOBES

These give LIFT ACCESS CARDS except on the WYRM screens where increased SLEEP DEPTH is gained.

Your score increases for a demi-demon kill. However, if you are hit by a demi-demon you will awaken by degrees, losing two units of sleep. Either way the relevant pod will drop to the ground and may be picked up. This also increases the score if you reach it before it bursts! (Crouching on the WYRM planetoid prevents collisions – unless the Wyrm is spitting!)

GIANT DEMONS

They materialise in Megabuck Inc, throwing SOUL SNATCHED BOMBS! These bombs dramatically reduce your sleep depth. If killed they give a BONUS SCORE AND BONUS IMAGE CHARACTER.

BEWARE! An image of the dreamer also occasionally appears wearing an Asman uniform. If you shoot the dreamer will wake up and stop dreaming, so you will also awaken!!

WYRM PLANETOID

The only way out of this planetoid is to succeed in passing the Wyrm's head, you then transform into a SLOOP. This allows you to fly back to the DREAM HOPPER if you don't crash or aren't destroyed by the attack waves!

DREAM™ WARRIOR



VOUS NE MOUREZ PAS, VOUS VOUS REVEILLEZ SEULEMENT!

LE FOCUS

Le monde de l'avenir ne connait pas de guerres physiques, seulement des GUERRES DES REVES! Elles sont aussi meurtrières! Les victimes perdent leurs esprits au lieu de leurs vies! Laquelle des deux pertes est la pire?

Le pouvoir mondiale n'est plus détenu par les gouvernements. C'est Mega Corporations qui décident de la destinée du monde. Ils sont, à leur tour, contrôlés par le FOCUS!

Les Confréries Focus contrôlent totalement leur propre Corporation. On connait très peu de choses sur leurs activités, sauf qu'ils ont la possibilité collective concentrer des DEMONS de la FACE CACHEE dans les rèves de tous les malheureux se trouvant sur leur chemin!

Maintenant que le pouvoir mondial leur appartient, la compétition entre les diverses Confréries Focus est devenue intense. Elles veulent toutes devenir le Maitre Focus, elle veulent toutes avoir le POUVOIR absolu! Pendant ce temps, le monde sombre lentement dans la folie.

Des groupes de résistance existent toujours et, alors que les Focus étaient occupés à se battre entre eux, quatre savants astraux, connus sous le nom de ASMEN, firent une découverte sensationnelle dans le contrôle du rève humain; ils entreprirent une expérience secrète en utilisant des neutrons pulsars et découvrirent un moyen de combattre l'arme la plus puissante de Focus, le DEMON DES REVES!

Leur succès ne dura pas longtemps. Trois des Asmen furent pris et souffrent en ce moment-même aux mains de OCULAR, le plus grand des COMBATTANTS DES REVES.

Entrez les rèves de vos collègues et trouvez et détruisez OCULAR, le monstre à six yeux qui jette vos amis et l'espoir du monde dans le tourbillon de la folie! Vous n'avez qu'une chance. Lorsque vous aurez quitté leurs rèves, les Focus VOUS trouverons!

VOUS êtes le quatrième Asman. Vous êtes le COMBATTANT DES REVES!

OCULAR

Ocular a attaché les rèves des Asmen qui ont été pris au piège et a emprisonné leurs Images Psychiques. Deux d'entre eux sont enfermés dans des blocs séparés de Megabuck Inc. Le troisième se trouve dans le monde de Wyrm, un serpent à deux têtes planétoïde. Des demi-démons parcourent les rèves dans tous les sens. Ocular lui-même se tient prèt, caché dans sa propre noirceur!

Dans l'un des rèves se trouve un Trou Noir – l'entrée au royaume d'Ocular. C'est l'entrée à la bataille finale que l'on ne pourra franchir que lorsque les images psychiques des trois rèveurs auront été reprises aux demi-démons d'Ocular. Une fois à l'intérieur du royaume, vous ne pouvez plus revenir en arrière! Chacun des six yeux d'Ocular doit être fermé avec fracas avant de détruire enfin le Démon et la source du pouvoir des FOCUS.

Si vous vous réveillez, le Rève se termine!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 DISQUE:
Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.

CBM 64/128 CASSETTE:
Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE:
Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

SPECTRUM +3 DISQUE:
Allumez l'ordinateur, introduisez le disque et le jeu se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC:
Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregisteur à cassettes.

AMSTRAD CPC DISQUE:
Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

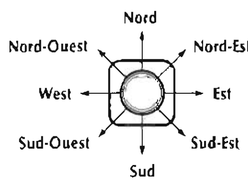
IBM PC ET COMPATIBLES:
A l'incitation A>, tapez DREAM et appuyez sur RETURN.

LES COMMANDES COMMODORE

Sur écrans de jeu:
F1 – MET LE JEU EN PAUSE (FEU pour continuer)
F3 – QUITTE LE JEU (Seulement quand le jeu est EN MODE PAUSE)
Sur écrans de titres:
F5 – SELECTIONNE CLAVIER/MANCHE A BALAI
F7 – PERMUTE DEMONSTRATION DE JEU ENTRE EN/HORS FONCTION
La MUSIQUE DE TITRE entière peut être écoutée en mettant hors fonction la DEMO.

COMMANDES PAR MANCHE A BALAI

Manche à balai sur entrée 2 (entrée arrière) C64.



Bouton Feu pour faire Feu

En déplaçant le manche à balai dans n'importe quelle direction parmi celles ci-dessus, vous déplacez le joueur dans la même direction à condition que le jeu vous permette un tel déplacement. Ceci dépendra de l'écran joué à ce moment-là.

Spectrum, Kempston et Interface II sont recommandés.

COMMANDES PAR CLAVIER

IBM

Z – Gauche	BARRE D'ESPACEMENT – Feu
X – Droite	P – Pause
@ – Haut	Q – Abandon
? – Bas	F1 – Permet de relancer à DOS

C64

X – Gauche
C – Droite
; – Haut
, – Bas
RETURN – Feu

SPECTRUM

Z – Gauche	BARRE D'ESPACEMENT – Feu
X – Droite	P – Pause
L – Haut	Q – Abandon
· – Bas	

AMSTRAD

Z – Gauche	BARRE D'ESPACEMENT – Feu
X – Droite	P – Pause
L – Haut	Q – Abandon
, – Bas	

LE JEU

LE SAUTEUR DE RÊVES

L'accès aux rèves se fait par l'intermédiaire d'un SAUTEUR DE REVES. Vous vous en matérialiserez au début du jeu et vous pouvez l'utiliser pour sauter d'un rêve à l'autre à tout moment, à condition qu'il y ait assez d'énergie de sauteur, sinon vous vous dématérialiserez, perdrez toute l'énergie de sauteur que vous avez en réserve et retournerez immédiatement au même rêve.

Le sauteur est activé automatiquement quand vous vous mettez au-dessous des trois balles de sauteur. Des images des rêveurs seront alors affichées dans le tableau de bord. Quand le rèveur que vous voulez est affiché, appuyez sur FEU pour entrer ses rêves.

Un Saut de Rêve décharge toute l'énergie du sauteur et doit être rechargé avant qu'il soit ré-utilisé. L'énergie du sauteur est indiquée sur le côté inférieur droit du tableau de bord.

LES COUSSINETS DE PLANCHER

Les déplacements autour de Megabuck Inc, sont restreints par des grilles d'énergie. Chacune a deux coussinets de plancher qui doivent être éteints pour permettre le passage.

LES COFFRES DE SOMMEIL

Pour rester un Combattant des Rêves, vous devez être endormi! A l'intérieur des coffres muraux se trouvent des dames de SOMMEIL PROFOND. Prenez la quantité requise. Les seuls inconvénients sont que vous avez besoin d'une CARTE D'ACCES AUX COFFRES et que vous devez tout d'abord trouver un coffre!

La profondeur de votre sommeil est indiquée sur le côté inférieur gauche du tableau du bord.

LES ASCENSEURS

L'accès aux niveaux dans Megabuck Inc. se fait par l'intermédiaire d'ascenseurs. Pour utiliser ceux-ci, vous devez avoir une CARTE D'ACCES AUX ASCENSEURS.

Le type de cartes que vous détenez est montré sur le côté supérieur du tableau. Vous ne pouvez détenir qu'une seule carte à la fois. Les cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois. Si vous obtenez une nouvelle carte, celle-ci remplace celle qui existe.

LES DEMI-DEMONS

GLOBES-PSY BLEUS

Si vous les ouvrez avec votre puissance de feu ou si vous entrez en collision avex eux, les globes-psy lâchent une cosse contenant une petite partie de l'IMAGE PSYCHIQUE DU REVEUR enfermé. Pour chaque deux cosses ramassées, il est ajouté un CARACTERE de l'image du rêveur au tableau de bord. Ces images doivent être terminées pour les trois rêves si vous voulez avoir accès au royaume d'Ocular.

GLOBES-EPINGLES ROUGES

Les cosses centrales fournissent des CARTES D'ACCESS AUX COFFRES sauf sur la planétoïde WYRM où elles donnent une PROFONDEUR DE SOMMEIL accrue.

GLOBES-GRIFFES GRISES

Ceux-ci donnent des CARTES D'ACCES AUX ASCENSEURS sauf sur les écrans WYRM où l'on a gagné une PROFONDEUR DE SOMMEIL accrue.

Votre score augmente avec chaque demi-démon tué. Cependant, si vous êtes atteint par un demi-démon, vous vous réveillerez graduellement et perdrez deux unités de sommeil. Dans les deux cas, la cosse appropriée tombera au sol et pourra étre ramassée. Ceci augmente aussi le score si vous saisissez la cosse avant qu'elle n'éclate. (Quand vous accroupissez sur la planétoïde WYRM, vous évitez les collisions, à moins que le WYRM ne soit en train de cracher!)

LES DEMONS GEANTS

Ils se matérialisent à Megabuck Inc en jetant des BOMBES ARRACHES A L'AME! Ces bombes réduisent de manière dramatique votre profondeur de sommell. Si elles sont tuées, elle donnent un SCORE BONUS ET UN CARACTERE D'IMAGE BONUS.

ATTENTION: Une image du rêveur apparaît aussi de temps en temps portant un uniforme d'Asman. Si vous tirez, le rèveur se réveillera et s'arrêtera de rêver, vous réveillant également par la même occasion!!

PLANETOIDE WYRM

La seule manière de sortir de cette planétoïde est d'arriver à passer de la tête de WYRM. Vous vous transformez alors en SLOOP. Ceci vous permet de revenir en volant au SAUTEUR DES REVES si vous ne vous écrasez pas ou si vous n'étes pas détruit pas les vagues d'attaque.

Fabriqué et distribué sous licence de TARANN LTD, par U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.



DREAM WARRIOR™

SIE STERBEN NICHT, SIE WACHEN EINFACH NUR AUF!

DER FOCUS

Die Welt der Zukunft kennt keine physischen Kriege, nur TRAUMKRIEGE (DREAM WARS)! Diese sind jedoch genauso zerstörerisch! Die Verlierer verlieren Ihren Verstand anstelle Ihres Lebens! Was ist schlimmer?

Die Macht der Welt wird nicht länger durch Regierungen kontrolliert, sondern riesige Korporationen entscheiden das Schicksal der Welt. Diese wiederum werden vom FOCUS kontrolliert.

Die Focus-Gemeinschaft besitzt absolute Kontrolle über Ihre eigene Korporation. Wenig weiß man über sie, aber sie scheinen die kollektive Fähigkeit zu besitzen, DÄMONEN von der DUNKLEN SEITE in die Träume der Unglücklichen zu fokussieren, die Ihnen im Wege stehen!

Jetzt, wo ihnen die Macht über die Welt gehört, hat sich der Streit zwischen den verschiedenen Fraktionen der Focus-Gemeinschaft intensiviert, denn sie alle wollen der Über-Focus werden, sie alle wollen die absolute MACHT! Währenddessen verliert die Welt jedoch immer mehr ihren Verstand.

Widerstandsgruppen existieren immer noch, und während sich der Focus untereinander bekämpfte, erreichten vier Astral-Wissenschaftler, bekannt als die ASMEN, einen wissenschaftlichen Durchbruch in der menschlichen Traum-Kontrolle. Im Geheimen führten sie ein Experiment durch, bei dem sie Pulsar-Neutronen benutzen, und sie fanden einen Weg, die mächtigste Waffe des Focus, den TRAUMDÄMONEN, zu bekämpfen!

Ihr Erfolg war jedoch nur von kurzer Dauer. Drei der ASMEN wurden entdeckt, und sie erleiden die Torturen von OCULAR, dem Größten aller TRAUMDÄMONEN.

Begeben Sie sich in die Träume Ihrer Kollegen und zerstören Sie OCULAR, das sechsäugige Monster, das Ihre Freunde – und die Hoffnungen der Welt – in seinen Strudel des Wahnsinns zieht! Sie haben nur eine Chance, und wenn Sie deren Träume verlassen, wird der Focus SIE finden!

SIE sind der vierte ASMAN, Sie sind der DREAM WARRIOR!

OCULAR

Ocular hat die Träume der entdeckten ASMEN miteinander verbunden und hält ihre psychischen Verkörperungen gefangen. Zwei von Ihnen befinden sich innerhalb der Büroblöcke der Megabuck Incorporation, aber sie sind voneinander getrennt. Der Dritte befindet sich innerhalb der Welt von Wyrm, einer planetoiden, zwei-köpfigen Schlange. Halb-Dämonen streifen in allen Träumen umher. Ocular selber befindet sich in Warteposition in seiner eigen Dunkelheit!

In einem der Träume befindet sich ein Schwarzes Loch – der Eingang ins Reich von Ocular. Dies ist der Weg zum letzten Gefecht, der Ihnen nur dann zugängig ist, wenn Sie die psychischen Verkörperungen aller drei Träumer von Oculars Halb-Dämonen zurückgewonnen haben. Wenn Sie dieses Reich erst einmal betreten haben, gibt es kein Zurück mehr! Alle sechs Augen von Ocular müssen geschlossen werden, so daß der Dämon und die Quelle der Macht für den Focus endgültig vernichtet werden kann!

Wenn Sie aufwachen, ist der Traum vorbei!

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 DISKETTE:
Tippen Sie LOAD"*",8,1 ein und drücken Sie die RETURN-Taste.

CBM 64/128 KASSETTE:
Drücken Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste und die RUN/STOP Taste. Drücken Sie dann die PLAY-Taste Ihres Kassettenrecorders.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE:
Tippen Sie LOAD"" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Drücken Sie dann die PLAY-Taste Ihres Kassettenrecorders.

SPECTRUM +3 DISKETTE:
Schalten Sie den Computer an schieben Sie dann die Diskette ein. Das Spiel lädt automatisch.

AMSTRAD CPC KASSETTE:
Drücken Sie zuerst die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste. Drücken Sie dann die PLAY-Taste Ihres Kassettenrecorders.

AMSTRAD CPC DISKETTE:
Tippen Sie RUN"DISK ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

IBM PC UND KOMPATIBEL:
Wenn die Mitteilung A> erscheint, tippen Sie DREAM ein und drücken Sie die RETURN-Taste.

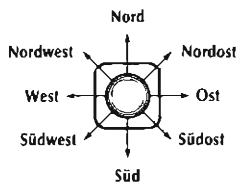
COMMODORE KONTROLLEN

Auf dem Spiel-Bildschirm:
F1 – SPIELPAUSE (FEUER zum Fortsetzen)
F3 – SPIEL ABBRECHEN (Nur wenn SPIELPAUSE)
Auf dem Titel-Bildschirm:
F5 – KEYBOARD/JOYSTICK WÄHLEN
F7 – DEMO-MODUS AN/AUS

Die gesamte TITELMUSIK können Sie hören, wenn Sie DEMO ausschalten.

JOYSTICK KONTROLLEN

JOYSTICK in Port 2 (PortanschluB hinten) C64



Feuerknopf für FEUER

Wenn Sie den Joystick in eine der oben angegebenen Richtungen bewegen, so folgt der Spieler den Bewegungen in die gleiche Richtung, vorausgesetzt das Spiel erlaubt eine solche Bewegung, was davon abhängt, auf welchem Bildschirm Sie gerade spielen.

Spectrum, Kempston und Interface II werden empfohlen.

TASTATUR KONTROLLEN

IBM

Z – Links	LEERTASTE – Feuer
X – Rechts	P – Pause
@ – Hoch	Q – Quit (Abbrechen)
? – Runter	F1 – Erlaubt dem Spieler, zu DOS zurückzukehren.

C64

X – Links
C – Rechts
; – Hoch
/ – Runter
RETURN ~ Feuer

SPECTRUM

Z – Links	
X – Rechts	LEERTASTE – Feuer
L – Hoch	P – Pause
· – Runter	Q – Quit (Abbrechen)

AMSTRAD

Z – Links	LEERTASTE – Feuer
X – Rechts	P – Pause
L – Hoch	Q – Quit (Abbrechen)
, – Runter	

DAS SPIEL

DER DREAM HOPPER (TRAUM-HÜPFER)

Sie erhalten Zugang zu den verschiedenen Träumen über den DREAM HOPPER, und Sie materialisieren sich von ihm zu Spielbeginn. Sie können diese Option jederzeit zum Hüpfen von einem Traum zum anderen benutzen, vorausgesetzt Sie besitzen genug HOPPER-ENERGIE. Sollte dies nich der Fall sein, so werden Sie dematerialisiert, verlieren die Hopper-Energie in Reserve und kehren sofort zum ursprünglichen Traum zurück, in dem Sie sich bereits befanden.

Der Hopper wird automatisch aktiviert, wenn Sie sich unter die drei Hopper-Bälle begeben, und die Verkörperungen der Träumer erscheinen auf dem Zusatzbrett. Wenn der gewünschte Träumer erscheint, drücken Sie FEUER und geben seinen/ihren Namen ein.

Ein solcher Traumsprung entlädt Ihre gesamte Hopper-Energie. Sie müssen diese von neuem aufladen, bevor Sie den Dream Hopper wieder anwenden können. Ihre Hopper-Energie wird unten rechts auf Ihrem Zusatzbrett angezeigt.

FLOOR PADS (BODEN-EINLAGEN)

Die Bewegungen in der Megabuck Incorporation werden durch Energie-Türen beschränkt. Alle Türen besitzen zwei Bodeneinlagen als Schalter, und beide müssen zuerst ausgeschaltet werden, bevor Sie die Energie-Türen passieren können.

SLEEP SAFES (SCHLAF-TRESORE)

Um ein DREAM WARRIOR zu bleiben, müssen Sie sich natürlich im Zustand des Schlafes befinden. In den Wandsafes befindet sich der DEEP SLEEP-Schlaftrunk (Tiefschlaf). Trinken Sie diesen Schlaftrunk, sobald dies notwendig erscheint. Der einzige Haken an der Sache ist, daß Sie eine sogenannte SAFE ACCESS CARD zum Öffnen der Safes benötigen. Sie müssen die Safes natürlich auch erst einmal finden.

Die Tiefe Ihres Schlafes wird unten links auf dem Zusatzbrett angezeigt.

LIFTE

Den Zugang zu den unterschiedlichen Stockwerken in der Megabuck Incorporation erhalten Sie über die Lifte. Dazu müssen Sie sich in Besitz einer sogenannten LIFT ACCESS CARD befinden.

Der jeweilig vorhandene Kartentyp wird oben rechts auf dem Zusatzbrett angezeigt. Sie können immer nur eine Karte besitzen, und jene Karte kann auch nur einmal angewandt werden. Wenn Sie eine neue Karte aufnehmen, so ersetzt diese eine bereits vorhandene Karte.

HALB-DÄMONEN

BLAUE PSY-KUGELN

Wenn Sie diese Kugeln durch Ihre Feuerkraft öffnen oder wenn diese mit Ihnen kollidierne, öffnen sich diese Psy-Kugeln, die einen Teil der gefangengehaltenen PSYCHISCHEN VERKÖRPERUNGEN DER TRÄUMER enthalten. Für alle zwei eingesammelten Hüllen wird Ihnen ein CHARAKTER der Träumer-Verkörperungen auf dem Zusatzbrett hinzugefügt. Diese Verkörperungen müssen Sie dann für alle drei Träume vervollständigen, um schließlich Zutritt zu Oculars Reich zu erhalten.

GRÜNE SATELLITEN-KUGELN

In diesen Kugeln befindet sich die Energie für den DREAM HOPPER in allen Träumen.

ROTE REIßZWECKEN-KUGELN

Die inneren Hüllen geben Ihnen sie SAFE ACCCESS CARDS mit Ausnahme des WYRM-Planetoiden, wo Sie zusätzlichen DEEP SLEEP (Tiefschlaf) erhalten.

GRAUE KLAUEN-KUGELN

Hier erhalten Sie Ihre LIFT ACCESS CARDS, mit Ausnahme des WYRM-Bildschirms, wo Sie zusätzlichen DEEP SLEEP (Tiefschlaf) erhalten.

Ihre Punktzahl erhöht sich mit jedem abgefeuerten und getöteten Halb-Dämonen. Wenn Sie jedoch von diesen getroffen werden, wachen Sie langsam auf, indem Sie jeweils zwei Schlafeinheiten verlieren. Auf beiden Wegen werden diese wichtigen Hüllen auf den Boden fallen und können dann dort aufgesammelt werden. Ihre Punketzahl erhöht sich ebenfalls, Wenn Sie die Kugeln vor ihrem Aufbrechen erreichen. Kriechen oder Ducken auf dem WYRM-Planetoiden vermeidet Kollisionen, es sei denn Wyrm speit!

GIGANT-DÄMONEN

Diese materialisieren sich in der Megabuck Incorporation und werfen SEELEN-RAUBENDE BOMBEN! Diese Bomben können die Tiefe Ihres Schlafs drastisch reduzieren. Wenn Sie sie töten, erhalten Sie BONUSPUNKTE und einen BONUS-VERKÖRPERUNGSCHARAKTER.

BEACHTEN SIE! Ein Träumverkörperung erscheint von Zeit zu Zeit und trägt eine ASMAN-Uniform. Wenn Sie diese treffen, wacht der Träumer auf und beendet seine Traum, so daß Sie ebenfalls aufwachen!

WYRM-PLANETOID

Der einzige Weg aus diesem Planetoiden heraus besteht im erfolgreichen Passieren des Wyrm-Kopfes. Sie verwandeln Sich in ein SLOOP (ein Geleitboot), mit dem Sie zum DREAM HOPPER zurückkehren können, wenn Sie keinen Unfall bauen oder von einer Angriffswelle zerstört werden!

Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von TARANN LTD, durch U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

DREAM WARRIOR™



GUERRIERO DEL SOGNO
NON SI MUORE, CI SI SVEGLIA!

IL FOCUS

Nel mondo del futuro non ci sono più guerre fisiche, ma solo GUERRE SOGNATE! Ma queste sono altrettanto mortali! Le vittime perdono la testa, anziché le loro vite. Che cos'è peggio?

Il potere non è piu tenuto dai governi, il destino viene deciso dalle Mega Corporazioni. Queste a loro volta, sono controllate dal FOCUS!

La Compagnia del Focus ha il controllo completo della Corporazione. Non si sa molto delle loro attività, eccetto che essi hanno la capacità di focalizzare i DEMONI delle TENEBRE nei sogni dei disgraziati che gli capitano davanti!

Adesso che hanno il potere, la lotta per la supremazia tra le varie Compagnie del Focus si è fatta sempre più intensa: tutte vogliono essere il Padrone, tutte vogliono il Potere Assoluto! Intanto, il mondo sta lentamente impazzendo.

Gruppi di resistenza, però, sono ancora attivi, e, mentre i Focus sono occupati a combattersi tra di loro, quattro scienziati astrali, chiamati ASMEN hanno fatto una scoperta nel campo del controllo dei sogni, e usando neutroni pulsar, in un esperimento condotto in segreto, hanno trovato il modo di combattere i DEMONI del SOGNO, la più potente arma del Focus!

Purtroppo, la gioia di questo successo à durata poco. Tre, dei quattro scienziati, sono stati scoperti e, adesso, stanno subendo la tortura di OCULAR, il più terribile dei DEMONI del SOGNO.

Tu devi entrare nei sogni dei tuoi colleghi, cercare e distruggere OCULAR, il mostro a sei occhi che sta mandando i tuoi amici e le speranze del mondo nel gorgo della pazzia! Fa attenzione. Hai una sola possibilita. Ricordati che una volta uscito dai loro sogni, il Focus ti scoprira'.

TU sei il quarto Asman. Sei tu il GUERRIERO DEL SOGNO!

OCULAR

Ocular ha collegato i sogni dei tre Asmen e intrappolato le loro Immagini Psichiche. Due di loro sono bloccati in due edifici separati della Megabuck Inc. Il terzo è all'interno del mondo di Wyrm, un serpente planetoide a due teste. Semi-demoni sciamano in continuazione nei sogni. Ocular è in agguato, nascosto nella sua stessa tenebra!

In uno dei sogni c'è un Buco Nero – la porta del regno di Ocular. Questo à l'ingresso alla battaglia finale, e può essere raggiunto solo quando le immagini psichiche dei tre sognatori sono state strappate ai Semi-Demoni di Ocular.

Una volta entrato in questo regno, non si torna indietro! Ognuno dei sei occhi di Ocular deve essere colpito per poterlo distruggere e privare definitivamente i Focus della loro fonte di potenza!

Attento. Se ti svegli il Sogno svanisce!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 DISK:
Battere LOAD"*",8,1 e premere RETURN.

CBM 64/128 CASSETTA:
Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premere PLAY sul registratore.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTA:
Battere LOAD"" e premere ENTER. Premere PLAY sul registratore.

SPECTRUM +3 DISK:
Accendere il computer, inserire dischetto. Il gioco si carica automaticamente,

AMSTRAD CPC CASSETTA:
Premere i tasti CTRL e ENTER minuscolo. Premere PLAY sul registratore.

AMSTRAD CPC DISK:
Battere RUN"DISK e premere ENTER. Il gioco si carica e gira automaticamente.

IBM PC e COMPATIBILI:
Alla indicazione A>, battere DREAM e premere RETURN.

CONTROLLI COMMODORE

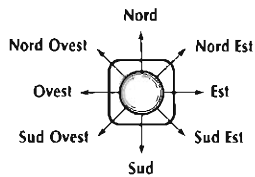
Su videate gioco:
F1 – PAUSA (per continuare u usa FUOCO)
F3 – ABBANDONA (Solo durante PAUSA)

Su videate Titolo:
F5 – SCELTA TASTIERA/JOYSTICK
F7 – INTERRUTTORE DIMOSTRAZIONE

La SIGLA DI TESTA si puo ascoltare spegnendo la DIMOSTRAZIONE.

CONTROLLI JOYSTICK

Joystick in fessura 2 (fessura posteriore 0 nel C64)



Per FUOCO, premere il Bottone.

Muovendo il joystick in qualunque delle direzioni, il giocatore si sposterà nella stessa direzione, sempreché la mossa sia consentita dal gioco. Questo dipende dalla videata in corso.

Spectrum: Si raccomanda l'uso del Kempston e Interfaccia II.

CONTROLLI TASTIERA

IBM

Z – Sinistra	BARRA – Fuoco
X – Destra	P – Pausa
@ – Su	Q – Abbandona
? – Giù	F1 – Consente ricaricare a DOS

C64

X – Sinistra	/ – Giù
C – Destra	RETURN – Fuoco
; – Su	

SPECTRUM

Z – Sinistra	BARRA – Fuoco
X – Destra	P – Pausa
L – Su	Q – Abbandona
. – Giù	

AMSTRAD

Z – Sinistra	BARRA – Fuoco
X – Destra	P – Pausa
L – Su	Q – Abbandona
, – Giù	

IL GIOCO

LA NAVETTA

L'accesso ai sogni avviene con una NAVETTA che farai apparire all'inizio del gioco. Con questa, potrai passare da un sogno all'altro in ogni momento, a patto che ci sia energia sufficiente per farla muovere. Altrimenti ti smaterializzi, perdeno tutta l'energia accumulata, e ritorni allo stesso sogno.

La navetta viene attivata automaticamente muovendoti sotto le tre sfere; appariranno, quindi le immagini dei sognatori, e quando appare quello che desideri, premi FUOCO in modo da entrare nel suo sogno.

Saltare dentro un sogno fa scaricare tutta l'energia della navetta, e occorre quindi ricaricarla, prima di poterla usare di nuovo. L'indicatore di energia è situato in basso a destra del quadro.

PATTINE

All'interno della Megabuck Inc., i movimenti sono condizionati da porte di energia dotate di due pattine ciascuna che servono da interruttore. Per poter passare, occorre spegnerle entrambi.

CASSAFORTI DEL SONNO

Per poter rimanere un Guerriero del Sogno, devi essere addormentato! Nelle cassaforti nel muro ci sono dosi di SONNO PROFONDO. Prendine quante te ne servono. Ma, attenzione, hai bisogno di avere con te una CARTA DI ACCESSO alla cassaforte, e poi devi prima trovare una cassaforte!.

La profondità del sonno viene indicata sul quadro in basso a sinistra.

ASCENSORI

Per accedere ai vari piani della Megabuck Inc., ci sono degli ascensori. Per poterli usare, devi avere una CARTA DI ACCESSO ASCENSORI.

Il tipo di carta che possiedi, è indicato sul quadro in alto a destra. Puoi possedere solo una carta alla volta e le carte possono essere usate solo una volta. Quando ottieni una nuova carta, questa sostituisce quella che avevi in mano.

SEMI-DEMONI

GLOBI AZZURRI

Quando sono colpiti dal tuo fuoco, o quando si scontrano con te, i globi azzurri emettono una capsula che contiene una piccola parte della IMMAGINE PSICHICA del sognatore. Ogni due capsule raccolte, un CARATTERE dell'immagine del sognatore compare sul quadro. Queste immagini devono essere completate per tutti e tre i sogni, per poter accedere al regno di Ocular.

GLOBI VERDI

Le capsule qui contenute, forniscono l'energia per la NAVETTA in ogni sogno.

GLOBI ROSSI

Le capsule qui contenute, forniscono le CARTE ACCESSO CASSAFORTI, eccetto quando sei sul planetoide WYRM, nel qual caso esse forniscono un più accentuato SONNO PROFONDO.

GLOBI GRIGI

Questi forniscono CARTE ACCESSO ASCENSORI, eccetto quando sei in videata WYRM, dove danno più SONNO PROFONDO.

Per ogni semi-demone ucciso, il tuo punteggio aumenta. Ma se vieni colpito da uno di questi, comincerai a svegliarti gradualmente, perdendo due unità di sonno. In ambedue i casi, la capsula cadrà a terra e potrà essere raccolta, facendoti aumentare il punteggio se la prendi prima che scoppi. (Sul planetoide WYRM, accucciarsi serve ad evitare collisioni – a meno che il Wyrm non sputi!)

DEMONI GIGANTI

Questi si materializzano nella Megabuck Inc. e tirano BOMBE STRAPPATI DALLE VISCERE! Queste bombe hanno l'effetto di ridurre notevolmente la profondità del tuo sonno. Se le colpisci, guadagni un PUNTEGGIO PREMIO e un CARATTERE PREMIO.

ATTENZIONE: occasionalmente appare anche un'immagine del sognatore con la divisa di un Asmán. Se gli spari, il sognatore si sveglia e smette di sognare, e anche tu ti svegli.

IL PLANETOIDE WYRM

L'unico modo di uscire da questo planetoide è di passare la testa de Wyrm, trasformandoti quindi in uno SLOOP (corvetta). Questa ti permette di tornare alla NAVETTA, sempre che non precipiti o venga distrutto dalle ondate di attacco!

Prodotto e distribuito su licenza della TARANN Ltd., dalla U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.